ТЕТРАДЬ МАСТЕРА



НАЗВАНИЕ КАМПАНИИ

ГЕНЕРАТОР МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если вам срочно нужен МП, возьмите по одной кости каждого вида и бросьте всю пригоршню. Сверьтесь с приведёнными таблицами:

РАСА

БРОСОК (1К8)	РЕЗУЛЬТАТ
1	ЧЕЛОВЕК
2	ТИФЛИНГ
3	ДВАРФ
4	ПОЛУРОСЛИК
5	ПОЛУЭЛЬФ
6	ЭЛЬФ
7	ЭЛАДРИН
8	ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ

ВОЗРАСТ

БРОСОК (1К4)	РЕЗУЛЬТАТ
1	СОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ
2	ВЗРОСЛЫЙ
3	СТАРЫЙ
4	ПРЕСТАРЕЛЫЙ

ВНЕШНОСТЬ

БРОСОК (1К6)	РЕЗУЛЬТАТ
1	ГРУБАЯ
2	НЕПРИМЕЧАТЕЛЬНАЯ
3	ГРЯЗНАЯ
4	ЧИСТАЯ
5	НЕЛЕПАЯ
6	ВЫЧУРНАЯ



СОЦИАЛЬНЫЙ КЛАСС/РОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

БРОСОК (1К12)	РЕЗУЛЬТАТ
1	Раб
2-3	Невольный — слуга, преступник, крепостной, изгой, житель границ
3-4	Вольный — староста, землевладелец, лавочник, охотник
4-5	Купец — владелец каравана, торговец, артист
6-8	Горожанин — мэр, вельможа, глава гильдии, ремесленник, лавочник, наёмный специалист, разнорабочий, артист
9	Воитель — рыцарь без земель, капитан наёмников, тяжеловооружённый рыцарь, сквайр, караульный
10	Духовенство/волшебник — верховный жрец, патриарх, викарий, адепт/пророк, мудрец, прорицатель, ведьма
11	Искатель приключений — военачальник, воин, волшебник, жрец, колдун, паладин, плут, следопыт,
12	Знать — император, король, герцог, маркиз, граф, дворянин, барон, рыцарь

ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

БРОСОК (1К20)	РЕЗУЛЬТАТ
1	Осторожный
2	Грубый
3	Манерный
4	Жестокий
5	Подозрительный
6	Общительный
7	Добрый
8	Высокомерный
9	Смиренный
10	Импозантный
11	Враждебный
12	Равнодушный
13	Невежливый
14	Любопытный
15	Коварный
16	Отзвычивый
17	Варварский
18	Робкий
19	Недружелюбный
20	Дружелюбный

ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КАМПАНИИ

Название кампании: ______________________

Мастер: ______________________

Игроки: ______________________

Опубликованные источники, доступные в кампании

Код книги	Название книги	Издатель	Страницы/разрешенный материал

ОБЗОР МИРА

Королевство и столица	Правитель	Политическая система	Мировоззрение	Население	Религия	Примечания

МОНЕТЫ

название для ММ ________ название для СМ ________ название для ЗМ ________ название для ПМ ________

Прочая распространённая валюта ________________________________

ОСНОВНЫЕ БОЖЕСТВА

Имя божества	Мировоззрение	Убеждения	Символ

ПРАЗДНИКИ

Праздник	Значение	День/Время года и/или Месяц



ОБЗОР МИРА

ОБЩАЯ ГЕОГРАФИЯ

ГИЛЬДИИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Название и мировоззрение	Местонахождение	Лидеры и известные представители	Задачи, цели и примечания

ЦЕРКВИ И КУЛЬТЫ

Название и мировоззрение	Местонахождение	Лидеры и известные представители	Задачи, цели и примечания

ОБЗОР МИРА

ГОРОДА

Город	Важные МП и места	События и примечания

ТАВЕРНЫ, ПОСТОЯЛЫЕ ДВОРЫ И МАГАЗИНЫ

Таверна, постоялый двор или магазин	Местонахождение	Владелец и прочие МП	События и примечания

ПРОЧИЕ МЕСТА

Название места	Местонахождение	МП или чудовища	События и примечания

СЮЖЕТЫ, ЛЕГЕНДЫ И ЗЛОДЕИ

Записывайте в этом разделе сюжеты и задумки по приключениям. Если вы планируете, что ИП потревожат на героическом этапе злобный культ, на этапе совершенства сразятся с его верховным жрецом, а на эпическом этапе покончат с дьявольским владельцем культа, всё это можно записать здесь. Сплетайте многочисленные сюжеты и побочные сюжетные линии, чтобы кампания была многосторонней и интересной всем ИП.

СЮЖЕТЫ, ЛЕГЕНДЫ И ЗЛОДЕИ	РАЗВИТИЕ		
	Героический этап	Этап совершенства	Эпический этап



Основные мастерские персонажи

Имя ____________ Раса ____________

Класс/Уровень ____________ [ ]

Иниц. [ ] Стойк. ( ) Пасс. вним. [ ]

КД Реак. ( ) Пасс. прониц. [ ]

Хиты [ ] Воля ( ) Скорость [ ]

Атаки/Таланты

Заметки

Имя ____________ Раса ____________

Класс/Уровень ____________ [ ]

Иниц. [ ] Стойк. ( ) Пасс. вним. [ ]

КД Реак. ( ) Пасс. прониц. [ ]

Хиты [ ] Воля ( ) Скорость [ ]

Атаки/Таланты

Заметки

Имя ____________ Раса ____________

Класс/Уровень ____________ [ ]

Иниц. [ ] Стойк. ( ) Пасс. вним. [ ]

КД Реак. ( ) Пасс. прониц. [ ]

Хиты [ ] Воля ( ) Скорость [ ]

Атаки/Таланты

Заметки

Имя ____________ Раса ____________

Класс/Уровень ____________ [ ]

Иниц. [ ] Стойк. ( ) Пасс. вним. [ ]

КД Реак. ( ) Пасс. прониц. [ ]

Хиты [ ] Воля ( ) Скорость [ ]

Атаки/Таланты

Заметки

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Имя/Прозвище	Раса	Класс/Уровень	Местонахождение	Заметки

Имя ______ Раса ______

Класс/Уровень ______

Иниц. Стойк. Пасс.вним.

КД Реак. Пасс.прониц.

Хиты Воля Скорость

Атаки/Таланты ______

Заметки ______

Имя ______ Раса ______

Класс/Уровень ______

Иниц. Стойк. Пасс.вним.

КД Реак. Пасс.прониц.

Хиты Воля Скорость

Атаки/Таланты ______

Заметки ______

ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Имя	Раса	Класс/Уровень	Иниц.	КД	Хиты	Стойк.	Реак.

ОСОБЫЕ МОДИФИКАТОРЫ И ЗАМЕТКИ

Здесь вы можете записывать вступившие в игру особые модификаторы. Это могут быть продолжительные заклинания, проклятья и прочие опасности, встречающиеся в приключениях.

Воля	Пассивная внимательность	Пассивная проницательность	Скорость

СМЕРТИ ИП

Имя	Место	Причина

КАРТА МИРА

1 КЛЕТКА = ____________

Ключевые места

Ключ к карте





КАЛЕНДАРЬ

ОСНОВЫ

Часов в дне: ________ Дней в неделе: ________ Недель в месяце: ________ Месяцев в году: ________

КАЛЕНДАРЬ ПО МЕСЯЦАМ

Укажите названия месяцев, соответствующих каждому времени года в году.

Время года	1 месяц	2 месяц	3 месяц	4 месяц	5 месяц
Зима					
Весна					
Лето					
Осень					

КАЛЕНДАРЬ ПО ДНЯМ

Заполните в верхней части названия дней, после чего отмечайте количество прошедших дней штрихами. Отметки делайте маленькими, а совершив полный проход по календарю вы сможете начать второй заход. По прошествии месяца сделайте отметку возле соответствующего месяца выше в разделе календаря по месяцам. В квадратиках дней можно отмечать фазы луны. В начале каждого игрового месяца просмотрите праздники (указанные на странице обзора мира) и проставьте их в этом календаре.

	День недели:	День недели:	День недели:	День недели:	День недели:	День недели:	День недели:
Неделя 1							
Неделя 2							
Неделя 3							
Неделя 4							
Неделя 5							
Неделя 6							

Временная шкала мира

Событие:

Дата:

Начало кампании

Дата:

ИСТОРИЯ СОБРАНИЙ

Дата	Приключения, события и достижения	Заработано опыта

ИСТОРИЯ СОБРАНИЙ

Уровень ИП	Смерти	Оставшиеся в живых злодеи / Зацепки приключений

Таблица случайных сцен

Заполните эти таблицы для создания таблиц случайных сцен для своей кампании. Источники определяйте заголовками и указанием страницы.

Бросок (1к20)	Подземелье	Лес	Болото	Пустыня	Вода	Город
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Бросок (1к20)	Горы	Холмы	Равнины	Тундра	Воздух	Пустоши
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

ТАБЛИЦА КАРМАННОГО ВОРОВСТВА

Рано или поздно кто-нибудь из ваших ИП попытается обокрасть мастерского персонажа. Что же находится в кошельке, кармане или сумке? Можно узнать это при помощи следующих таблиц. Для начала определите социальный класс или род деятельности жертвы. Затем совершите бросок к20 + модификатор социального класса по таблице А для определения вида украденного предмета. Обратитесь к таблице соответствующих предметов и киньте 1к100 + модификатор социального статуса для определения конкретного предмета. Обратите внимание, что МП, у которого украли весьма ценный предмет, наверняка обладает возможностями вернуть утраченное!

РОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ / СОЦИАЛЬНЫЙ КЛАСС



Раб: -15

Невольный: -10

Вольный: -10

Торговей: +2

Горожанин: –

Воитель: +2

Духовенство/ волшебник: +17

Искатель приключений: +17

Знать: +16



ТАБЛИЦА А: ВИД ПРЕДМЕТА

Бросок (1к20 + Соц. мод.)	Результат
6 и менее	Ничего — грязь и мусор.
7-18	Обычный, см. таблицу Б.
19-35	Ценный, см. таблицу В.
36+	Особый, см. таблицу Г.

ТАБЛИЦА Б: ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Бросок (1к100 + Соц. мод.)	Результат
01-03 и менее	Ржавый кинжал
04-06	Шкурка кролика
07-08	Лохмотья/бинты
09-15	Пища
16-20	Игральная кость
21-25	Святой амулет
26-29	Нож
30-35	Мел
36-38	Игрушечный свисток
39-40	Глиняный шарик
41-55	Игральные карты
56-59	Ключ
60-63	Бурдюк
64-67	Иголки и моток ниток
68-72	Расческа
73-75	Свеча
76-80	Шарф или мягкая шляпа
81-85	Моток бечевки
86-89	Трутница
90-93	Трубка и табак
94-100 и более	Перебросьте по таблице В

ТАБЛИЦА В: ЦЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Бросок (1к100 + Соц.мод.)	Результат
01-03 и менее	1к4 мм
04-06	1к6 мм и 1 см
07-08	1к12 мм и 1к4 см
09-15	1к8 см
16-20	1к12 см
21-25	1к20 см и 1к4 зм
26-29	1к6 зм
30-35	1к12 зм
36-38	1к20 зм
39-40	Серебряный браслет (10 зм)
41-55	Медный браслет (5 зм)
56-59	Золотое кольцо (5 зм)
60-63	Серебряный идол (15 зм)
64-67	Заколка для плаща (10 зм)
68-72	Кредитные бумаги на 25 зм
73-75	Серебряная брошь (10 зм)
76-80	Кошелек с 2к20 + 10 зм
81-85	Платиновые серьги (50 зм)
86-89	Кольцо-печатка
90-93	1к4 драгоценных камней (20 зм каждый)
94-100 и более	Перебросьте по таблице Г

ТАБЛИЦА Г: ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Бросок (1к100)	Результат
01-03 и менее	Окровавленный кинжал
04-06	Половинка карты сокровищ
07-08	Ключ, отмеченный королевским знаком
09-15	Сосуд с ядом смертоносного прыгающего паука
16-20	Отрубленный палец лича (еще шевелится)
21-25	Мышь-нежить
26-29	Проклятый идол Тиамат
30-35	Усохшая голова эльфа
36-38	Яйцо псевдодракона (вот-вот вылупится)
39-40	Карта к королевской сокровищнице
41-55	Требование выкупа за дочь эладрина
56-59	Пергамент с истинным именем демонического лорда
60-63	Свиток *поднятие мёртвого*, настроенный на казнённого убийцу
64-67	Сапфир из короны королевы (200 зм)
68-72	Обложка книги заклинаний верховного Магистра
73-75	Скальп дварфа (еще свежий)
76-80	Копия жезла Оркуса
81-85	Церемониальный кинжал
86-93	Пергамент с именами ИП
94-99	Отрезанное ухо брата одного из ИП
100	На выбор мастера

Генератор названий таверн

Таверна, трактир или постоялый двор ...

Бросок (1К20)	Прилагательное	Существительное
1	Чёрный/Белый/Синий	Фляга/Кружка/Графин
2	Загадочный	Дракон
3	Милый	Дева
4	Плачущий	Трент
5	Упрямый	Котелок
6	Спящий	Бочка/Бочонок
7	Жуткий	Матрона
8	Тихий	Убийца
9	Гневный	Виверна
10	Уставший	Виселица
11	Багровый	Единорог
12	Бедный	Багбир
13	Серебряный	Пёс
14	Палаческий	Варево
15	Бдительный	Гусь/Петух
16	Кровавый	Вирм
17	Королевский	Отдых
18	Ревущий	Вилка
19	Господский	Топор
20	(Родительный падеж*)	Роза

***Совершите два броска по колонке существительных и второй результат поставьте в родительный падеж. Например, «Кружка гоблина» или «Топор девы».**

Тетрадь мастера создана на основе Campaign Tracker Джозефа Гудмана

Разработчик: Харли Стро

Обложка: Вильям О'Коннор

Иллюстрации:

Дизайн:

Верстка: Питер Бредли

Корректор:



OGL

This printing of Character Codex is done under version 1.0 of the Open Gaming License and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Subsequent printings will incorporate final versions of the license, guide and document.

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Any and all logos and identifying marks and trade dress; all proper nouns, monster names, NPC names, geographic terms, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document.

Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, all NPC, creature, and trap statistic blocks are designated as Open Gaming Content, as well as all spell names, weapon statistics, and other elements that are derived from the System Reference Document. No art or illustration is open content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "Character Codex, Copyright 2008 Goodman Games (contact info@goodman-games.com, or see www.goodman-games.com)".

Character Codex is copyright © 2008 Goodman Games.

Dungeons & Dragons ® and Wizards of the Coast ® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with Permission. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this license can be found at www.wizards.com.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Campaign Tracker, Copyright 2008 Goodman Games (contact info@goodman-games.com, or see www.goodman-games.com)





ISBN 978-0-9818657-0-6



$4.99
GMG9702